

Cicha Noc

nadprzyrodzona gra fabularna

Petra Volkhausen

Tworzenie gry w oparciu o Cichą noc

Poniższy poradnik w siedmiu krokach pomoże ci zaprojektować swoją własną grę w oparciu o Cichą noc.

Tragiczne wydarzenie

- Jakie tragiczne wydarzenie łączy wszystkie postacie graczy?
Jak dawno temu miało ono miejsce?
- Czy wzorowane jest na prawdziwych wydarzeniach czy jest całkowicie zmyślane?

Oprawa

- Czy akcja twojej gry toczy się w naszym świecie, alternatywnej rzeczywistości, świecie fantasy, itp.?
- Czy postacie są częścią jednej społeczności (tj. wioska, sąsiedztwo, itp.)?
- Gdzie odbywa się przywołanie tj. w którym roku lub w jakiej epoce?
Wybrane przez ciebie tragiczne wydarzenie może wyznaczyć zarówno miejsce jak i czas akcji.
- Co dzieje się w czasie corocznego nawiedzania?

Profil gracza

- Zaprojektuj profil z wyborami pasującymi do ustalonej przez ciebie oprawy (imiona, zawody itp.).
- Możesz też stworzyć katalog z gotowymi postaciami, jeśli chciałbyś skrócić czas potrzebny na przygotowanie gry.

Akcje

Masz przyzwolenie na wprowadzenie nazw akcji użytych w Cichej nocy do swojej gry, mianowicie, Prawda lub kłamstwo, Przerwanie kręgu, Przyznanie się do winy, Podważanie/Potwierdzenie. Użycie maksymalnie do pięciu zdań z każdej akcji zawartej w Cichej nocy jest w porządku (zobacz załącznik). Nie możesz jednak kopiować całych opisów słowo w słowo.

- Chcesz dodać inne akcje?
- Kilka słów o akcji Przerwanie kręgu. Kolejna aktualizacja gry Cicha noc będzie zawierała poniższą zmianę: Przerwanie kręgu nie skutkuje usunięciem postaci z gry, chyba, że gracz sobie tego zażyczy.

Scenariusz Przywołania

- Masz przyzwolenie na użycie nazwy Przywołanie dla swojego scenariusza gry.
- Ile scen chciałbyś w nim zawrzeć?
- O jakiej porze dnia miało miejsce tragiczne wydarzenie (tym samym też śmierć przywołanego)? Ta część dnia powinna być ostatnią sceną do odegrania przed wejściem w ostatnią fazę gry.
- Na każdą scenę spisuj przynajmniej po trzy pytania, które to duch będzie zadawał przepytując postacie graczy. Podczas gdy moderator zawsze ma wybór między improwizacją a zadawaniem pytań, zaleca się zapewnienie mu materiałów, na których będzie mógł się opierać, zwłaszcza jeśli jest to jego pierwsza gra w Cichą noc.
- Masz przyzwolenie na skopiowanie całego paragrafu Cichej nocy zatytułowanego „Ostatnia faza”, jak i kroków zamykających grę znajdujących się po tym paragrafie (zobacz załącznik)

Karta postępu

- Masz przyzwolenie na wprowadzenie do swojej gry poniższych terminów użytych w Cichej nocy: Gniew/Licznik Gniewu, Wspomnienia/Licznik Wspomnień, kontrola prawdy, punkt sympatii.
- Jak długie liczniki chcesz zrobić? Przy obecnej konfiguracji w Cichej nocy potrzeba pięciu wykrytych kłamstw do odblokowania trzeciej fazy Gniewu. Z tego co mi wiadomo jeszcze się tak nie zdarzyło, więc śmiało możesz skrócić Licznik Gniewu. Przy Liczniku Wspomnień potrzeba trzynastu prawd do odblokowania trzeciej i ostatniej fazy Wspomnień – jest on zbalansowany i nie widzę potrzeby zmieniania go, ale jeśli taką czujesz to jak najbardziej możesz wprowadzić swoje zmiany!

Inne

- Masz przyzwolenie na wprowadzenie do swojej gry nazw ról użytych w Cichej nocy, mianowicie, Biernego obserwatora, Pomocnika i Mordercy.
- Masz przyzwolenie na użycie sekretów wypisanych w Cichej nocy (zobacz załącznik)

ZAŁĄCZNIK

Tu znajdziesz spis wszystkich sekcji Cichej nocy, na które masz przyzwolenie do używania słowo w słowo w swojej grze w sposób określony poniżej.

Akcje

Możesz użyć maksymalnie do 5 zdań z każdego opisu akcji

Prawda lub kłamstwo. Odpowiadaj na pytania ducha tak szczegółowo, jak chcesz. Opracowany przez ciebie profil postaci da ci pewien zarys, jak mógł wyglądać typowy dzień z życia twojego Wieśniaka – i w jaki sposób bycie zaangażowanym w morderstwo mogło go zaburzyć. Te wydarzenia są już przeszłością dla twojej postaci, ale ty wraz z pozostałymi graczami wymyślcie je w trakcie gry. Oznacza to też, że twoje decyzje o skłamaniu lub powiedzeniu prawdy będą spontaniczne, w oparciu o to, w jaki sposób, według ciebie, twój wieśniak zachowałby się w danej sytuacji.

Odpowiedzi, jakie twój Wieśniak udzieli Duchowi, podlegają tak zwanym **kontrolom prawdy**, podczas których Duch rozważa udzielone mu przez graczy odpowiedzi. Poinformuj moderatora, czy twój Wieśniak powiedział prawdę, czy skłamał, poprzez podanie mu karteczki z napisem “prawda” lub “kłamstwo” albo wysyłając mu prywatną wiadomość na czacie. Upewnij się, że pozostali gracze nie widzą twojej odpowiedzi. Po otrzymaniu jej mediator rzuca kością, by rozstrzygnąć, czy kłamstwo twojej postaci zostanie przejrane, jeśli rzeczywiście skłamała, lub czy twój Wieśniak otrzyma za szczerość **punkt sympatii**.

Przerwanie kręgu. Jeśli twój Wieśniak zdecyduje się uciec z przywołania, przerywa on krąg rytualny. Wieśniak może przerwać krąg, kiedy tylko Licznik Wspomnień lub Licznik Gniewu wejdzie w trzecią fazę. Możesz użyć tej akcji tak długo, jak Duch jest obecny.

Jeśli ktoś ucieknie z przywołania, jeden punkt obrażeń zostanie losowo zadany jednemu z Wieśniaków lub Medium. Kiedy co najmniej połowa Wieśniaków przerwie krąg, w tym samym czasie lub niezależnie od siebie, gra przechodzi w ostatnią fazę.

Załóżmy, że twój Wieśniak był mordercą i udaje mu się ująć z życiem.

W takim wypadku musisz zachować milczenie, nawet jeśli ktoś inny zostaje kozłem ofiarnym, składając fałszywe zeznanie. Jeśli twój Wieśniak był

mordercą i umrze po tym, jak przerwie krąg, Duch od razu dowiaduje się o jego roli. Poinformuj moderatora, by mógł przeskoczyć do finałowej fazy gry, jeżeli jeszcze w nią nie weszliście.

Przyznanie się do winy. Wieśniak może się przyznać do morderstwa, kiedy tylko **Wskaźnik Wspomnień** osiągnie trzecią fazę. Każdy z Wieśniaków może się przyznać do morderstwa, niezależnie od tego, czy naprawdę je popełnili. Dlatego też przyznanie się zawsze podlega **kontroli prawdy**. Jeśli Duch uwierzy w fałszywe zeznanie, gra przechodzi w ostatnią fazę. Jeśli Duch zorientuje się, że zeznanie jest fałszywe, moderator może zdecydować, by zadać jeden punkt obrażeń (losowo lub bezpośrednio Wieśniakowi, który skłamał). Szczere zeznanie uruchamia ostatnią fazę gry. Przyznanie się do winy jest możliwe tak długo, jak Duch jest obecny.

Podważanie/Potwierdzanie. Kiedy Wskaźnik Wspomnień Ducha osiągnie trzecią fazę, twój Wieśniak będzie mógł potwierdzić lub podważyć historię innego Wieśniaka. Musi się to stać zanim lub podczas przechodzenia przez nich **kontroli prawdy** (wliczając też te, którymi podlegają zeznania). Możesz użyć tej akcji tylko raz na grę, co oznacza, że musisz wybierać pomiędzy potwierdzeniem a podważeniem. Żadna **kontrola prawdy** nie jest wymagana do wykonania tej akcji.

Podczas gdy moderator przeprowadza **kontrolę prawdy** (lub zaraz przed nią), twój Wieśniak może wkroczyć, by potwierdzić lub podważyć sprawdzaną historię.

Potwierdzenie dodaje +1 do **kontroli prawdy**, którą przechodzi postać innego gracza, a podważenie odejmuje -1.

Jeśli drugi Wieśniak skłamał, Duch jest bardziej skłonny uwierzyć mu, jeśli twoja postać potwierdziła jego historię, i mniej skłonny, jeśli ją podważyła. Jeśli Wieśniak powiedział prawdę, ma większą szansę na zdobycie punktu sympatii, jeśli potwierdziłeś historię drugiego gracza, mniejszą, jeśli ją podważyłeś.

Pamiętaj, że dwóch lub więcej graczy może potwierdzić tą samą, przechodzącą kontrolę prawdy wypowiedź. Modyfikator zwiększa się wtedy do +2/-2 czy +3/-3. Jeśli jeden Wieśniak potwierdzi, a drugi podważy daną wypowiedź, punkty bonusowe i ujemne niwelują się nawzajem.

Podważanie/Potwierdzanie jest opcjonalną akcją. Jeśli gracze w Cichą Noc po raz pierwszy, możecie ją pominąć.

Ostatnia faza

Można użyć w całości

Ostatnia faza

Ta faza zostanie uruchomiona, gdy rozegracie już wszystkie osiem scen, odblokowana zostanie trzecia faza na Liczniku Gniewu, co najmniej połowa wieśniaków przerwie krąg, ktoś przyzna się do morderstwa (i Duch mu uwierzy) lub gdy umrze Wieśniak. Jeśli wejdziecie w tą fazę, zanim zostały zadane wszystkie pytania, Duch relacjonuje tyle, ile zostało ujawnione z wydarzeń tamtego dnia.

Wykonajcie poniższe kroki, by zamknąć grę:

- Kto był najbardziej szczerzy? Otrzymuje on dwa punkty sympatii. Wykonajcie ten krok przed ukaraniem mordercy.
- Kiedy ktoś przyzna się do morderstwa i Duch mu uwierzy, umiera ze strachu, jeśli powiedział on więcej kłamstw, niż otrzymał punktów sympatii. Jeżeli otrzymał on więcej punktów sympatii, niż powiedział kłamstw, otrzymuje dwa punkty obrażeń. Jeśli nie powiedział on żadnych kłamstw, nie otrzymuje dalszych obrażeń.
- Jeśli nikt się nie przyznał, Duch obiecuje zjawić się za rok, by odwiedzić tych, którzy przeżyli Przywołanie.
- Duch odchodzi. Medium wychodzi.
- Gracze wtedy mogą opisać ostatnią scenę, po tym jak Wieśniacy zostają pozostawieni sami sobie.

Sekrety

Można użyć w całości.

- Widziałeś, że dziwnie się zachowywałem na miejscu zbrodni.
- Widziałeś moją kłótnię ze zmarłym.
- Widziałeś mnie, jak spoufalałem się ze zmarłym.
- Widziałeś, jak ukradłem coś zmarłemu.
- Widziałeś, jak wsuwam coś do kieszeni zmarłego.
- Widziałeś, jak śledziłem zmarłego.

– Widziałeś, jak wybiegam z domu zmarłego z płaczem.

INTRODUCTION

Silent Night is a System Reference Document for games based on *Stille Nacht*, a game written by me, Petra Volkhausen. The mechanics driving *Stille Nacht* lay the groundwork for a supernatural murder mystery heavily leaning on improvisation. Reversing the usual setup of a tabletop role-playing game, it is the players who create the world and its narrative during a seance. The facilitator, in the role of a ghost, on the other hand, becomes a collector of narrative breadcrumbs, a detective whose memory is unreliable but thirsts for the truth—or a truth: Who at the table killed them?

This document explains how to properly credit the system and its origin and use the logo. It also provides a template for designing your own game in the style of *Stille Nacht*.

If you have any questions, please send them to petra.volkhausen@gmail.com.

LICENSING

You have the right to create games derived from the *Silent Night* SRD. If you do, please include the attribution text below to give proper credit. The contents of the SRD are available for use under the Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

Attribution Text

Wherever you put your copyright notice, include the following:

This work is based on Stille Nacht (petrav.itch.io/stille-nacht), a product of Petra Volkhausen and licensed for my/our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

You are free to use the *Silent Night* logo in your games and promotional materials etc. The *Silent Night* logo is part of the SRD file bundle you can download on itch. If you use the *Silent Night* logo in your game, also add the following text:

The Silent Night logo is © Petra Volkhausen and is used with permission.

You are free to color and resize the *Silent Night* logo, but you may not alter the design in any other way.

If you are publishing electronically, you can make

“Creative Commons Attribution 3.0 Unported license” a link to <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/> and “*Stille Nacht*” a link to <https://petrav.itch.io/stille-nacht> instead of printing the URLs separately.

Limitations

You cannot imply that I, Petra Volkhausen, am endorsing you or sponsoring you unless a special arrangement was made.

You may not use any material from *Stille Nacht* that is not included in this SRD (unless otherwise specified on the following pages), including but not limited to specific prompts; this does not include the artwork used in *Stille Nacht* as all images are in the public domain. You must create your own original material using the *Silent Night* system as a base. Also, do not use the name *Stille Nacht* or a translation thereof in your work’s title.

You cannot use the SRD to make anything that would be prejudicial to my honor or reputation.

Racists, homophobes, transphobes, and other bigots are expressly forbidden from making new content using the *Silent Night* system.

Lastly

If you end up creating a *Silent Night* game, I would love to see it, so do not hesitate to share it with me on [Twitter!](#)

Petra Volkhausen
October 2021